

次代を創るゲームアイデアの発表会、今年も開催決定！ SENSE OF WONDER NIGHT 2009 プレゼンテーションのエントリーを開始

社団法人コンピュータエンターテインメント協会
日 経 B P 社



社団法人コンピュータエンターテインメント協会(略称:CESA、会長:和田洋一、所在地:東京都港区西新橋)の主催、日経BP社(社長:平田保雄、所在地:東京都港区白金)の共催で開催する「東京ゲームショウ2009」[会期:2009年9月24日(木)~27日(日)、会場:幕張メッセ(千葉県美浜区)]において、プロトタイプなどのゲームアイデアの発表会「SENSE OF WONDER NIGHT 2009」(センス・オブ・ワンダー ナイト 2009 / 以下、SOWN 2009)を、初開催の昨年に続き、今年も開催することを決定。本日、プレゼンテーションのエントリーを開始しました。協力は、国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本、代表:新 清士)です。

SOWNは、ゲーム開発者にスポットライトを当て、“見た瞬間、コンセプトを聞いた瞬間に、誰もがはっと、自分の世界が何か変わるような感覚”=「センス・オブ・ワンダー」を引き起こすようなゲームのアイデアを発掘し、東京ゲームショウにてプレゼンテーションの機会を提供するもので、昨年初めて開催しました。

前回は、14の国と地域から67件の応募があり、選考の結果、海外4作品を含む計11作品のプレゼンテーションが行われました。同時開催した「インターナショナル・パーティー」と合わせて、22の国と地域から、500名を超えるオーディエンスが参加。発表会場は、国際的な雰囲気の中、盛況のうちに幕を閉じました。

2回目となるSOWN 2009も、より斬新なアイデアを広く募集します。事務局では、5月20日(水)からプレゼンテーションのエントリーを開始しました。応募の締め切りは、8月16日(日)です。応募資格は、プロ、アマ、国籍、個人、法人など一切問いません。応募を受け付けた作品は、商業作品でも、同人ゲームでも公平に選考します。

開催要項は別紙および SOWN 2009 公式ウェブサイト(URL:<http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)をご覧ください。

「東京ゲームショウ」公式ホームページ <http://tgs.cesa.or.jp/>

●この件に関する報道関係からのお問い合わせ先

東京ゲームショウ事務局 報道担当 TEL: 03-5541-6810 / FAX: 03-3551-4123 e-mail: tgs2009-press@publicity-bur.co.jp

●応募される方からのお問い合わせ

専用メールアドレス: e-mail: sown@nikkeibp.co.jp

TOKYO GAME SHOW 2009

■開催要項

名 称 SENSE OF WONDER NIGHT 2009(センス・オブ・ワンダー ナイト 2009)

<ロゴ>



主 催 社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)/日経BP社

協 力 国際ゲーム開発者協会日本(IGDA日本)

協 賛 関連企業を予定

目 的 ・実験的であり、創造的であり、伝統的と呼ばれないゲームデザインやアイデアを含んだゲームを紹介すること

・「センス・オブ・ワンダー」を感じられるゲームが作られることの重要性を紹介し、それにより、ゲーム産業の活性化を図ること

・実験的なゲームを開発している人たちに、将来へのチャンスの場を提供すること

・ゲームデザインに新しい領域を作り出していくこと

募 集 期 間 2009年5月20日(水)～8月16日(日) ※いずれも日本時間

応 募 方 法 SOWN 2009公式ウェブサイト(URL <http://tgs.cesa.or.jp/sown/>)から応募

応 募 資 格 国籍、年齢、職業(学生、ゲーム制作者など)、一切不問

選 考 応募いただいたゲームアイデアは選考委員により10作品を上限にプレゼンテーション通過作品を選考します。

選考委員 長 健太氏(ABA Games)
Simon Carless氏(Independent Games Festival / Gamasutra)
杉内賢次氏(エンターブレイン)
高橋慶太氏(バンダイナムコゲームス)
片山 崇氏(ベクター)
新 清士氏(IGDA日本)
※順不同

結 果 発 表 2009年8月26日(水)(予定)、選考通過作品の応募者に直接連絡

TOKYO GAME SHOW 2009

プレゼンテーション概要

開催日：2009年9月25日(金) (時間未定)

会場：幕張メッセ・国際会議場内(予定)

観覧方法：東京ゲームショー2009ビジネスデイの入場パスをお持ちの方であれば、参加いただけます。
詳細については、会期前にあらためて発表いたします。

当日のプレゼンテーションについて・ご注意事項：

- ・選考を通過し、プレゼン参加者に決定した方には、「東京ゲームショー2009」のビジネスデイおよびTGSフォーラムの招待チケットが贈られます。
- ・プレゼン参加者は、本プレゼンテーションの開始4時間前に会場に集合している必要があります(交通費は自己負担となります)。
- ・プレゼン参加者には、10分間のプレゼンテーションの時間が提供されます。
- ・プレゼン参加者はオーディエンスに向け、自分のゲームのデモを行ったり、プレゼンテーションを行っていただきます。
※講演は、英語への逐次通訳方式で行われます。
- ・プレゼンテーションは録画され、後日、ウェブサイト上で動画として公開されます。事前に提出されたゲームの情報についても、公開されます。

応募概要

応募問合せ先：専用メールアドレス:sown@nikkeibp.co.jp

応募事項：

1. 応募者の氏名(チームでの応募の場合はチーム名と代表者名、会社としての応募の場合は会社名と所属)
2. 応募者の連絡先 e-mail、電話番号、居住地(日本の場合は都市名、海外の場合は国名)
3. ゲームの名前(日/英 でご用意ください)
4. ゲームのスクリーンショット 3 点
5. 現在の完成度(%)と、東京ゲームショー 2009 開催時の完成度(%)
6. ゲームの説明
 - ゲーム概要(日本語 800 字、もしくは英語 400 ワード以内)
 - 新しいゲーム体験を生み出している要素(日本語 60 字、もしくは英語 30 ワード以内)
7. ゲーム情報の URL
 - ゲームのダウンロード先、ゲームの動画素材が掲載されているサイト(非公開でも可能)、ゲーム情報が掲載されているウェブサイト等
8. プレゼンテーションに必要な機材
 - 自身で持ち込むプレゼンに必要な機材の概要をお知らせください。
(プレゼンテーション会場にはゲームのデモが可能な標準的な PC のみが用意されます)

★ゲームの動画素材(プレイ動画やコンセプトムービーなど、何らかの動画)を非公開の状態です事務局に応募したい場合は、動画共有サイト「YouTube」をご利用ください。(http://www.youtube.com/)「プライバシー」の設定で「非公開」を選択したうえで、ユーザー名「SenseOfWonderNight」を「友達に追加」し、アクセスを許可する設定にしてください。

TOKYO GAME SHOW 2009

対象作品 ジャンル、プラットフォーム、言語、完成度、発表・未発表、未発売・発売など一切問いません。

■「センス・オブ・ワンダー ナイト」が対象とするゲーム

1. ユーザーインターフェースのイノベーション

自然言語処理、画像認識、ジェスチャーコントロールなどを応用した、新しい種類の体験を提供するゲーム。

2. 自動生成によって生み出されるようなゲーム

ゲームプレイやユーザーがプレイする環境が、プレイヤーの選択によって劇的に変化するような世界を作り出すゲーム。

3. インタラクティブなストーリーテリング

ゲーム内のストーリーの体験を新しい形で提供し、今までにない新しい物語へ展開するツールとして発展できるもの。

4. 創発的な要素を持っているようなゲーム

物理システムをゲームプレイ要素の中にうまく組み込んでいたり、AI同士の組み合わせによって新しいゲームプレイを生み出していくようなもの。

5. とにかくなんだか訳が分からないけれど、すごいもの

とにかく観た瞬間に「これはスゴイ…」と感銘を与えられるゲーム。

■「センス・オブ・ワンダー ナイト」が対象としないゲーム

1. ゲームそのものに必ずしも関係ない要素が中心となっているもの

これまでになかったバックグラウンドの設定やシチュエーション、キャラクターデザイン、グラフィック、ストーリー、オーディオといったゲームを構成する一要素が驚きの中心である場合。

2. すでに存在しているジャンルやそれを単に混ぜたりしたことで生み出された新ジャンル

ただし、それにもかかわらず、本当に新しいゲーム体験を作り出している場合は除きます。

3. 特定の客層だけをターゲットにしていることが新しい理由である場合

女性のためだけのゲームや、老人向けといったもの。ただし、それでも多くの人が感銘を受けるようなもの場合は除きます。

4. ゲームプレイに影響を与えない、純粋な技術的なイノベーション、実験的なビジネスモデル、流通のメカニズム

それらを完全に排除するものではありませんが、ゲーム体験を直接かつ明快に変えることが明らかになっている必要があります。

上記のガイドラインは、あくまでも一定の指針としてご理解ください。

以上